Hunting the Night [2.0]

Olá muito prazer a todos que vinham se aventurar nesse Majestoso suplemento de Castlevania para meu amado sistema Hunter Legacy. Eu gostaria de deixar claro alguns avisos como principalmente sou apenas uma pessoa fazendo um Suplemento inteiro, onde possui novas Classes, Raça, Talentos de Raça, Origens e por fim Mecânicas Adicionais, tenha ciência que não sou Perfeito e, potencialmente haverá Erros neste Suplemento e para o melhor desse suplemento Recomendaria vocês daria sua opinião sobre ele a mim :D. Além de que peço paciência a todos, sou alguém cujo aprende e, constantemente está aprendendo, então aqui podem ter coisas desatualizadas considerando o meta do livro atual.

Agora chegando no ponto de interesse, nesse Suplemento gostaria de Deixar claro que termos como “Criaturas da Noite” estarão sendo utilizados ao invés de “Inimigos” como habitualmente seria feito, fiz isto para não estragar o clima do Suplemento e, indo além disso já respondendo a pergunta “para que nível recomenda esse suplemento?” Para uma campanha de nível já Avançado como 8 ou 10, isso não significa que seria impossível jogar em níveis baixo mas, a dificuldade estaria fora do Habitual para esses Níveis. E também gostaria de recomendar esse Suplemento para campanha de Curta duração a Média duração, com todos os adendos dado se divirta.

Raças

Os humanos são a espécie mais comum no mundo de Hunter x Hunter, com cerca de 99% de presença; a única outra espécie reconhecida são as formigas quimera, que foram pacificadas após um período de conflito. Seu personagem pertence a uma dessas duas.

Sua escolha de espécie afeta muitos aspectos diferentes de um personagem, estabelecendo qualidades fundamentais que estarão presentes ao longo da carreira de aventuras do seu personagem. Ao tomar essa decisão, tenha em mente o tipo de personagem que você deseja jogar. A espécie do seu personagem não só afeta seus traços raciais, mas também fornece sugestões para a construção da história do seu personagem. Vale a pena considerar o motivo pelo qual seu personagem é diferente, como uma maneira de ajudar a escolher as individualidades e defeitos de personalidade dele.

LOBISOMENS

- **[Ajuste de Atributo]** +2 em um atributo à sua escolha ou +1 para 2 atributos diferentes.
- **[Pontos de Vida Base]** 12 Pontos de Vida.
- **[Tamanho]** Normalmente, entre 1,50 e 3,00 metros (Médio).
- **[Peso]** Normalmente, entre 65 e 300 kg.
- **[Deslocamento]** 9 metros.
- **[Nado]** 4,5 metros.

CARACTERÍSTICAS DA ESPÉCIE

Essas características acompanham a existência do personagem, são representações da sua origem, sendo uma parte essencial de como ele vê o mundo e de como o mundo olha pra ele.

BENEFÍCIOS DA ESPÉCIE

- **[Adaptação]** Você recebe **1 Talento Simples** e **1 Talento Evolutivo (Capítulo 6.6).**
- **[Talento de Espécie]** No **5º nível**, você recebe um talento de espécie de acordo com o **Capítulo 6.**
- **[Transformação]** Durante a noite você sai de sua forma humana e se torna um Lobisomem, recebendo os Traços **Audição Aguçada** e **Deslocamento Animal**

DIFICULDADES DA ESPÉCIE

- **[Descontrolado]** um Lobisomem recebe a condição **Enfurecido** durante sua Transformação.
- **[Preconceito]** um Lobisomem ao ser descoberto recebe **preconceito (Médio)**

LOBISOMENS

Abaixo é possível encontrar os talentos específicos da espécie Lobisomem.

ANIMALESCO

Sua espécie tem uma habilidade inata de assumir conseguir se tornar uma forma mais animalesca de seu eu mesmo versão lobisomem.

Requisito: Lobisomem

[Nível 1] Você ao se transformar recebe 1 dado de dano em técnicas comuns.

[Nível 2] Você ao se transformar recebe 1 dado de dano em ataques desarmados.

[Nível 3] (^) Você ao se transformar recebe 1 dado de dano em ataques com técnicas.

AUTOCONTROLE

Depois de treinamentos intensos aprendeu a ter autocontrole enquanto está transformado em sua forma da lua de lobisomem.

Requisito: Lobisomem

[Nível 1] Você ao se transformar não recebe a Condição **Enfurecido**, entretanto o efeito perdura enquanto você estiver **Concentrado**.

VAMPIROS

- **[Ajuste de Atributo]** +2 em um atributo à sua escolha ou +1 para 2 atributos diferentes.
- **[Pontos de Vida Base]** 10 Pontos de Vida.
- **[Tamanho]** Normalmente, entre 1,50 e 3,00 metros (Médio).
- **[Peso]** Normalmente, entre 65 e 300 kg.
- **[Deslocamento]** 9 metros.
- **[Nado]** 4,5 metros.

CARACTERÍSTICAS DA ESPÉCIE

Essas características acompanham a existência do personagem, são representações da sua origem, sendo uma parte essencial de como ele vê o mundo e de como o mundo olha pra ele.

BENEFÍCIOS DA ESPÉCIE

- **[Adaptação]** Você recebe **1 Talento Simples** e **1 Talento Evolutivo (Capítulo 6.6).**
- **[Talento de Espécie]** No **5º nível**, você recebe um talento de espécie de acordo com o **Capítulo 6.**
- **[Regeneração]** um Vampiro no começo de seu próximo turno usando uma Reação após tomar dano recupera 1d8 de pontos de vida. No **nível 8** a cura se torna 2d8, no **nível 12** se torna 3d8 e no **nível 16** se torna 4d8. Você só pode usar essa regeneração 2 vezes por descanso longo

DIFICULDADES DA ESPÉCIE

- **[Vampirismo]** um Vampiro por dia tem a necessidade de beber sangue, se não o fizer no próximo dia não consegue se beneficiar do benefício de espécie **Regeneração** e **Fortitude Lunar**, além de receber **1 Nível de exaustão permanente** até ingerir sangue, recebendo outro **Nível de Exaustão** após passar 1 dia sem beber sangue. Ao beber sangue você se recupera de todos os efeitos, além que você é obrigado a focar sua atenção em uma criaturas com a condição **Sangramento** independente de ser amigo ou inimigo
- **[Fraquejar Solar]** um Vampiro durante o dia recebe as Condições **Queimado** e recebe uma salvaguarda de constituição ao falhar recebe 2d10 de dano Verdadeiro, ao suceder recebe metade do dano a cada rodada que manter sobre o sol, além de receber **1 nível de exaustão**.
- **[Preconceito]** um Vampiro recebe **preconceito (Severo)** ao ser reconhecido

---

VAMPIROS

Abaixo é possível encontrar os talentos específicos da espécie Vampiros.

TRANSFORMAÇÃO ANIMAL

Sua espécie tem uma habilidade inata de assumir a forma de outras criaturas Mamíferas, ou seja animais como Lobos, Morcegos e coisas do tipo. Você possui 2 tipos de transformação que pode Assumir podendo ser desde de um Lobo, Rato a um Morcego. Você só consegue usar uma das formas abaixo por vez.

Requisito: Vampiro

[Nível 1] Você possui a Capacidade de se transformar em um Rato. ao se transformar em rato você recebe os traços Escavador, Audição Aguçada e Faro Aguçado, além da sua Categoria de tamanho se tornar **Minúscula**. Ao receber um dano igual ou superior a metade de sua vida atual você se Destransforma. Ao estar transformado em lobo você se mantém em **Concentração**, ao terminar a Concentração você se destransforma.

[Nível 2] Você possui a Capacidade de se transformar em Lobo. ao se transformar em lobo você recebe os traços Deslocamento Animal, Audição Aguçada e Investida Atropeladora. Ao receber um dano igual ou superior a metade de sua vida atual você se Destransforma. Ao estar transformado em lobo você se mantém em **Concentração** e gasta 1 ponto aura por rodada que manter ativo. ao terminar a Concentração você se destransforma.

[Nível 3] (^) Você possui a Capacidade de se transformar em Morcego, ao se transformar em morcego você recebe os traços Eco localização, Voo e Sobrevoo. Ao receber um dano igual ou superior a metade de sua vida atual você se Destransforma. Ao estar transformado em morcego você se mantém em **Concentração**, Ao estar transformado em morcego você se mantém em **Concentração** e gasta 1 ponto aura por rodada que manter ativo. ao terminar a Concentração você se destransforma.

TRANSFORMAÇÃO MÍSTICA

Sua espécie tem uma habilidade inata de assumir a forma de uma Névoa mística transponível, que aos mais leigos é intocável. Você não consegue se transformar em névoa enquanto está transformado em uma das "Transformações Animais".

Requisito: Vampiro

[Nível 1] Você possui a Capacidade de se transformar em uma Névoa, essa Névoa faz que as todos que passem por ela Não consigam acertar, os ataques que estejam sendo cobertos por "Shu (Envolver)" possuem a capacidade de te acertar. Ao ser acertado você se destransforma em névoa e, só consegue se transformar novamente após um descanso longo. Ao estar transformado em Névoa você se mantém em **Concentração**, ao terminar a Concentração você se destransforma.

[Nível 2] (^) Você possui a Capacidade de transformar a Névoa de sua Transformação em "Ácido", dessa forma ao você passar por um ser vivo enquanto está em Transformação Mística você causa 1d10 de dano venenoso no alvo.

Subespécie de Humanos

CLÃ BELMONT

Os Belmonts são uma família de Caçadores de criaturas da noite, sendo uma Família/Clã lendário que é especializada em caçar criaturas da noite. Você recebe o defeito **Convencido**

- **[Característica de Espécie Adicional]** recebe os Talentos Perito em armas Cortante (Nível 1) e Sobrevivente (Nivel 1).

CLÃ MORIS

Os Moris são uma família de Caçadores de criaturas da noite, no Período onde o Clã Belmont havia desaparecido eles tomaram seu Lugar para proteger o mundo, independente se isso custasse suas vidas. Você recebe os defeitos **Compulsivo** e **Viajante**

- **[Característica de Espécie Adicional]** recebe os Talentos Perito em Armas de fogo (nível 2) e Instintos Bestiais (nível 1).

CLÃ LECARD

Os Lecard são uma família de Caçadores de criaturas da noite, eles no geral são responsáveis por manter relíquias e armas Sagradas seguras, possuindo seus próprios artefatos. Você recebe o defeito **Falta de Sorte**

- **[Característica de Espécie Adicional]** recebe os Talentos Acrobata (Nível 2) e Destreza nas Mãos (Nível 1).

CLÃ DYNASTY

Os Danasty fazem parte daqueles que enfrentam pela primeira vez Drácula, seu Patriarca Grant Danasty era apenas um Civil que, por ser Amaldiçoado por Dracula se juntou ao Grupo original que posteriormente o Derrtou. infortunadamente eles acabaram sendo jogados ao esquecimento conforme os séculos se passaram. Você recebe o defeito **Sedutor incorrigivel**

- **[Característica de Espécie Adicional]** recebe os Talentos Ladrão (Nível 1) e Equilibrio (Nivel 1)

CLÃ BELNADES

Os Belnades são um Clã que é especializada em Magias e Coisas misticas, eles tambem foram aqueles que Lutaram contra Dracula originalmente e, eles Acabaram por se juntar com o Clã Belmont apos a Derrota de Dracula. Você recebe os defeitos **Sinceridade Excessiva**, **Ingenuo** e **Fantasioso**

- **[Característica de Espécie Adicional]** recebe o Talento Conhecimento Oculto (Nivel 3)

Subespécie de Vampiros

DHAMPIR

Os Vampiros possuem uma sub-espécie cujo é vinda da junção de um Humano com um Vampiro. Seu Preconceito se torna **(Médio)**

- **[Redução]** um Dhampir não possui o benefício Regeneração e, não recebe a Dificuldade Vampirismo, e o fraquejar solar só te dá desvantagem em todas as suas rolagens, porém não te dá danos ou condições

Origens

Antes de se tornar um Hunter, seja licenciado ou por conta própria, todos possuem um estilo de vida que seguiram até aquele momento, afinal de contas apenas os fortes podem realmente se tornar Hunters. Esse estilo irá seguir o personagem por toda a vida e irá definir quais habilidades ele levou consigo ao se desenvolver suas habilidades mais tarde, essas habilidades sendo de grande influência durante seu aprendizado e que são desenvolvidas mesmo que de forma indireta durante sua evolução.

REENCARNADO

O Reencarnado é uma criatura da noite que, após sua morte, renasceu como um novo ser, geralmente sendo um humano ou algo do tipo.

- **[Salvaguardas]** Sabedoria
- **[Perícias]** Escolha 3 entre Atletismo, Atuação, Enganação, História, Intuição, Investigação, Persuasão e Sorte.
- **[Talentos]** Conhecimento Oculto (Nível 2)
- **[Equipamentos]** até 2 armas que você possuir proficiência, $1.000.
- **[Aumento no Valor de Atributo] (Sabedoria)** Você pode aumentar em 2 o seu valor de atributo de Sabedoria. Como padrão, você não pode elevar um valor de atributo acima de 20 com essa característica.

Memórias do Passado (HABILIDADE ESPECIAL)

Você por ter reencarnado, não possui memórias de quem era no passado, às vezes nem ao menos sabendo sobre seu passado. O mestre pode te pedir um teste de Sabedoria 18, ao suceder você recebe uma memória ou um lapso de seu passado, caso contrário nada acontece.

AMALDIÇOADO

O Infectado é alguém cujo que foi mordido por um vampiro e começou a se transformar em um.

- **[Salvaguardas]** Constituição
- **[Perícias]** Escolha 3 entre Atletismo, Atuação, Enganação, História, Intuição, Investigação, Persuasão e Sorte.
- **[Talentos]** Nome do Talento Evolutivo (Nível 1) ou Nome do(s) talento(s) Simples (Nível 1 ou 2)
- **[Equipamentos]** nome dos equipamentos recebidos e; $1.000.
- **[Aumento no Valor de Atributo] (Constituição)** Você pode aumentar em 2 o seu valor de atributo de Constituição. Como padrão, você não pode elevar um valor de atributo acima de 20 com essa característica.

Vampírico (HABILIDADE ESPECIAL)

Você começa a se transformar em um vampiro, lentamente se tornando se não achar alguém ou algo para te salvar. A cada noite que passa você gira um dado de sorte cd definida pelo mestre, ao falhar você se transforma ainda mais em vampiro, em 5 falhas seguidas sua Raça se transforma em **Vampiro**.

Estilo de Luta

A partir do 1º nível o seu personagem pode escolher seu Estilo de Luta (Subclasse), decidindo qual estilo de luta ele irá seguir independente de sua categoria de Nen.

Uma vez escolhido, um Estilo de Luta (Subclasse) não pode ser alterado, apenas com a permissão do Mestre.

LANCEIRO

INFORMAÇÕES GERAIS

- **[Proficiência em Equipamentos]** Armas Especiais e Armas Marciais com a Propriedade **Alcance**
- **[Proficiência em Kit de Ferramentas]** Kit de Pesquisa
- **[Equipamentos]** Recebe uma lança, foice, tridente ou bastão.

ASPECTOS ÚNICOS

LANCEIRO EXCEPCIONAL

Você possui dois modos alternados de usar sua própria Lança, podendo escolher entre um Caminho mais voltado a ataques a longa distância e, outro caminho mais focado nos ataques a curta distância.

ATAQUES DISTANTES

Ao empunhar uma arma com a propriedade “Alcance” você recebe as seguintes características

- **[Longitude]** Sua arma recebe 6 metros adicionais na sua propriedade de **arremesso**. Se não possuir a propriedade ela a recebe, entretanto, não recebe o alcance adicional.
- **[Continuar tentando]** Ao errar um ataque com sua Lança ela recebe +1 de acerto

ATAQUES MORTAIS

Ao empunhar uma lança, foice, tridente ou bastão você recebe as seguintes características

- **[Punindo Erros]** Quando uma criatura entrar ou sair do seu alcance voluntariamente, você pode utilizar sua reação para realizar uma jogada de ataque contra ela.
- **[Lidando com Falhas]** Quando uma Criatura dentro de um alcance de 4,5 metros errar uma Ataque (Comum e Técnica), você consegue usar uma Reação para utilizar um Ataque (Comum).

TÉCNICAS DE COMBATE

LANCEIRO					
NÍVEL	**GRAU**	**TÉCNICAS**	**NÍVEL**	**ORDEM**	**AUXILIARES**
1°	**1° Grau**	*Golpear com Lança*	**1°**	**1° Aux.**	*Flagelar*
3°	**2° Grau**	*Espetar*	—	—	—

Golpear com Lança			
1° Grau	Você realiza uma jogada de ataque que libera uma onda cortante da sua lança que tenta atingir um alvo dentro do alcance da técnica. Essa habilidade tem margem de acerto crítico 19-20.		
	2 Pontos de Aura	**Duração**	Instantâneo
		Requisito	Ação de Poder
		Alcance	6 metros, círculo
		Dano	2d10 Cortante
Ataque Combinado Impossível			

<table>
<tr><td rowspan="6">2° Grau</td><td colspan="3">Espetar</td></tr>
<tr><td colspan="3">Você se move rapidamente para a frente do oponente e usa sua Lança. Essa técnica é feita com vantagem e você adiciona 3d10 de dano adicional em um acerto crítico. Além disso, o alvo deve resistir a uma Salvaguarda de Constituição e ao falhar ele recebe desvantagem em sua próxima Salvaguarda.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">6
Pontos de Aura</td><td>Duração</td><td>Instantâneo</td></tr>
<tr><td>Requisito</td><td>Ação de Poder</td></tr>
<tr><td>Alcance</td><td>Toque</td></tr>
<tr><td>Dano</td><td>5d10 Perfurante</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3">Ataque Combinado Impossível</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="5">Técnica Auxiliar</td><td colspan="3">Flagelar</td></tr>
<tr><td colspan="3">Ao um inimigo tentar golpear você, você consegue força-lo a uma salvaguarda de destreza, e ao falhar ele receberá a condição de Sangramento. Caso contrário e suceder nada ocorre.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">2
Pontos de Aura</td><td>Duração</td><td>Instantâneo</td></tr>
<tr><td>Alcance</td><td>Toque</td></tr>
<tr><td>Requisito</td><td>Reação</td></tr>
</table>

AÇOITADOR

INFORMAÇÕES GERAIS

- **[Proficiência em Equipamentos]** Chicote
- **[Proficiência em Kit de Ferramentas]** Kit de Escalada
- **[Equipamentos]** Recebe 1 Chicote.

ASPECTOS ÚNICOS

CHICOTEADOR

Você aprimorou seu estilo de luta até alcançar um nível excepcional de maestria, possibilitando a execução de um conjunto de movimentos que fluem naturalmente em seu corpo. Você recebe as seguintes habilidades:

- **[Múltiplos]** Ao você conseguir um resultado crítico você consegue desferir um ataque adicional comum, fazendo isso novamente caso crité
- **[Ataque certeiro]** A margem crítica de seus ataques comuns se torna de 19-20.
- **[Ataque poderoso]** Ao você acertar uma criatura usando um Chicote você recebe +1 de dano adicional acumulativo, a cada acerto você recebe +1 de dano adicional (o limite de dano acumulado é 6), caso erro você perde esse valor de dano adicional.

TÉCNICAS DE COMBATE

AÇOITADOR					
NÍVEL	GRAU	TÉCNICAS	NÍVEL	ORDEM	AUXILIARES
1°	1° Grau	*Barreira do Som*	1°	1° Aux.	*Distância*
3°	2° Grau	*Corte de Fita*	—	—	—

1° Grau	Barreira do Som		
	Você melhora sua agilidade, velocidade e poder em um ataque em específico, assim formando um golpe cujo facilmente acertar seu alvo, fazendo que a Margem de crítica deste golpe se torne dentre 19 a 20		
	2 Pontos de Aura	Duração	Instantâneo
		Requisito	Ação de Poder
		Alcance	Toque
		Dano	2d10 Cortante
	Ataque Combinado Possível		

2° Grau	Corte de Fita		
	Você pega seu chicote e rapidamente chicoteia o ar o cortando múltiplas vezes furiosamente. Dessa forma você recebe um ataque adicional neste turno.		
	6 Pontos de Aura	Duração	Instantâneo
		Requisito	Ação Bônus
		Alcance	Toque
		Dano	5d10 Cortante
	Ataque Combinado Impossível		

Técnica Auxiliar	Distância		
	Você chicoteia um adversário para longe de você. O puxando 6 metros para perto.		
	2 Pontos de Aura	Duração	Instantâneo
		Alcance	6 metros, círculo
		Requisito	Chicote, Reação

ELITE

INFORMAÇÕES GERAIS

- **[Proficiência em Equipamentos]** Escopeta de Combate ou Escopeta Automático
- **[Proficiência em Kit de Ferramentas]** Kit de Primeiros Socorros
- **[Equipamentos]** Recebe 1 Escopeta de Combate ou 1 Escopeta Automática.

ASPECTOS ÚNICOS

MIRA DA MORTE

Você ao carregar a arma com tipos de munição diferentes você consegue adicionar efeitos diferentes aos seus ataques passivamente com tiros dessa munição. Você consegue carregar sua arma com um dos tipos de munição abaixo usando uma Reação.

- **[Bala]** Estar a 1,5 metros de uma criatura não impõe desvantagem em jogadas de ataque a distância
- **[Cartucho]** Quando você atinge uma criatura ela recebe a condição de **Sangramento**.
- **[Foguete]** O dano de seus ataques com Escopeta é dobrado em estruturas.
- **[Combustível]** Quando você atinge uma criatura ela recebe a condição **Queimado**.

TÉCNICAS DE COMBATE

ELITE					
NÍVEL	GRAU	TÉCNICAS	NÍVEL	ORDEM	AUXILIARES
1°	**1° Grau**	*Bala no cano da arma*	1°	**1° Aux.**	*Fuga emergencial*
3°	**2° Grau**	*Bala no Alvo*	—	—	—

1° Grau	Bala no cano da arma		
	Você faz um simples e certeiro tiro contra seu alvo. Ele é forçado a uma Salvaguarda de força, ao falhar ele é empurrado a 3 metros de distância.		
	2 Pontos de Aura	Duração	Instantâneo
		Requisito	Ação de Poder
		Alcance	3 metros, linha
		Dano	2d10 perfurante
	Ataque Combinado Impossível		

2° Grau	Bala no Alvo		
	Você minuciosamente mira em um ponto específico de seu alvo, concentrando-se e esperando o momento exato para atirar. Você recebe vantagem no acerto além de receber +3 de acerto na técnica.		
	6 Pontos de Aura	Duração	Instantâneo
		Requisito	Ação de Poder
		Alcance	6 metros, linha
		Dano	5d10 perfurante
	Ataque Combinado Possível		

Técnica Auxiliar	Fuga emergencial		
	Você tem uma boa certeza de momento e tempo para escapar de golpes perigosos. Você consegue utilizar seu deslocamento durante um ataque, se sair da área do ataque não é acertado.		
	2 Pontos de Aura	Duração	Instantâneo
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Reação

ARTISTA MARCIAL

INFORMAÇÕES GERAIS

- **[Proficiência em Equipamentos]** Armas Marciais
- **[Proficiência em Kit de Ferramentas]** Kit de Herbalismo
- **[Equipamentos]** Recebe 1 Arma Marcial.

ASPECTOS ÚNICOS

MORTE NA MIRA

Você aprimorou seu uso em armas, conseguindo fazer habilidades únicas com o uso de sua Arma. Você recebe as seguintes habilidades:

- **[Pugilista]** Seu ataque desarmado se torna 1d6 + seu modificador da categoria (prevalece o maior)
- **[Pugilismo]** Você recebe o segundo nível do talento "Desengajar", mas não precisa gastar Pontos de Aura para seu uso.
- **[Mira no Alvo]** Você consegue desferir um ataque corpo a corpo a distância, usando uma Ação bônus você consegue utilizar um jogada de ataque desarmado a 6 metros de distância.

TÉCNICAS DE COMBATE

ARTISTA MARCIAL					
NÍVEL	**GRAU**	**TÉCNICAS**	**NÍVEL**	**ORDEM**	**AUXILIARES**
1°	**1° Grau**	*Soco estrutural*	**1°**	**1° Aux.**	*Ataque Aprimorado*
3°	**2° Grau**	*Disparo*	—	—	—

1° Grau	**Soco estrutural**		
	Você concentra força no seu punho, e desferiu um golpe brutal contra seu alvo. O dano da técnica é dobrado em estruturas.		
	2 Pontos de Aura	**Duração**	Instantâneo
		Requisito	Ação de Poder
		Alcance	Toque
		Dano	2d10 contundente
	Ataque Combinado Impossível		

2° Grau	**Disparo**		
	Você se concentra fazendo um ataque à distância a seu alvo, conseguindo cortar o ar para realizar esse incrível feito. Você fica 1 minuto se concentrando para usar sua técnica, após o tempo passado ela automaticamente acerta seu alvo. Sua técnica dá o dano dobrado em estruturas e o inimigo tem que resistir a uma salvaguarda de constituição ao falhar é empurrado em 6 metros.		
	6 Pontos de Aura	**Duração**	Instantâneo
		Requisito	Ação de Poder
		Alcance	9 metros, linha
		Dano	5d10 perfurante
	Ataque Combinado Possível		

Técnica Auxiliar	**Ataque Aprimorado**		
	Você recebe 2 dados de dano adicional em suas Técnicas.		
	2 Pontos de Aura	**Duração**	Instantâneo
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus

Castelo Amaldiçoado

O Castelo Amaldiçoado é uma Criatura da Noite cujo é controlado por Drácula geralmente, não necessariamente sendo o próprio que o controla sempre dependendo da versão, mas resumidamente o castelo é uma entidade que em todas as suas Encarnações ele acaba sendo diferente sendo uma espécie de Dungeon que sempre se renova em todas as suas formas.

Adaptando-o para um Rpg o castelo é feito como uma espécie de Dungeon, onde o mestre pode construir a sua Bela vontade ou pode girar dados com apenas duas salas pré-selecionadas sendo elas

- **[Entrada]** a Entrada é por onde você entra, então logicamente ela nunca muda de encarnação para encarnação
- **[Sala do Trono]** a Sala do Trono é a onde você pode encontrar o Drácula, o dono do castelo e por ventura você tenta o derrotar aqui

Construindo Castelo

Um Castelo pode ter um número aproximado de 1 a 100 salas, você pode escolher a dedo o número de salas que você quiser ou jogar um dado de 100 lados, o resultado é número de salas -2 (devido as salas já existentes).

Posteriormente você para selecionar cada sala do Castelo joga um dado de 100 lados, cada um dos resultados determina o tipo de região que Castelo quer adicionar.

Castelo Amaldiçoado			
Resultado	**Região**	**Aparência**	**Recompensa**
1 — 10	Biblioteca	Bibliotecas são geralmente elegantes salões com muitos andares de altura, onde um compêndio de livros espantosamente vasto é armazenado ao longo das muitas estantes que preenchem cada andar do edifício. Só podemos imaginar o tesouro em conhecimento que esses livros contêm em suas páginas, de temas muito banais a livros que lidam com temas proibidos, como ocultismo, espiritismo e necromancia.	Aqui pode ser achado tesouros avaliados em 10.000 a 50.000 mil Jennys, além de livros que ensinam coisas proibidas/obscuras, além de ser possível achar um Mapa para o Castelo
11 — 20	Grandes Escadas	as Grandes escadas são geralmente áreas de conexão de um local importante para outro e, a área geralmente consiste em longos corredores verticais, com seus números variando de jogo para jogo	Por si só não possuem muitas recompensas, além de você conseguir alcançar novas áreas do castelo.
21 — 30	Salão de Baile	Os Salões de Baile são geralmente elegantemente decorados no estilo da era vitoriana. Colunas e estátuas de mármore, espelhos embutidos em bordas ricamente trabalhadas incrustadas com pedras preciosas, pinturas da era renascentista, enormes lustres feitos com o melhor artesanato de cristal lapidado e grandes janelas com vista para os belos jardins do castelo e adornadas com enormes cortinas tendem a decorar seus salões. Não é raro encontrar grandes mesas de banquete repletas das mais requintadas iguarias, todas servidas em magníficos talheres de prata, evidenciando o bom gosto e a opulência das recepções que ali ocorreram.	Comidas e Bebidas suficiente para até 8 pessoas
31 — 40	Laboratórios	Os laboratórios seguem o tropo clássico de um cientista louco que possui um laboratório altamente avançado tecnologicamente (para sua época) dentro de um antigo castelo, equipado com todos os tipos de botões, alavancas, tubos e luzes, junto com uma grande maca onde ele tenta dar vida a um monstro de sua criação. Nesse sentido, esses lugares são fortemente inspirados pelos clássicos filmes de terror de Frankenstein que foram lançados ao longo do século XX	Químicos únicos e Objetos considerados Raros, podendo ser vendidos por 100.000 a 200.000 de jennys
41 — 50	Sala de Cerimônias	A Sala Cerimonial é geralmente adornada com velas , capas e às vezes até mesmo uma cruz negra. Um conceito interessante, pois seu valor para os vampiros é notável; o castelo provavelmente usa salas cerimoniais para reunir energia negativa e armazená-la em uma área chamada Reino Caótico , para a qual o castelo tem um portal que o conecta a este mundo. Este plano parece acumular quantidades massivas de energia escura que até distorce o tempo e o espaço. No entanto, isso é apenas especulação, pois o processo de acumulação de poder escuro nunca é totalmente explicado em detalhes e apenas dicas e sugestões são dadas.	Nenhuma
51 — 60	Capela	A Capela, as característica mais comum das áreas de capelas são os vitrais, que aparecem em quase todas as aparições de uma capela na série. Além disso, as capelas também podem apresentar sinos enormes. Outras características típicas das capelas são grandes escadarias e longas torres verticais.	Nenhuma
61 — 70	Torre do Relógio	Torre do relógio: A maioria das áreas da torre do relógio apresentam plataformas móveis na forma de grandes engrenagens, bem como paredes e poços cobertos de espinhos . Embora as engrenagens movam o personagem lentamente, ficar petrificado por uma Cabeça de Medusa	Nenhuma

		impedirá o movimento por um período de tempo e aumentará muito qualquer dano adicional recebido.	
71 — 80	Jardins	Jardins têm um senso único de posicionamento, pois quase sempre estão fora do castelo ou mais em direção ao centro da seção central do castelo. Jardins muitas vezes surpreendentemente são bem cuidados e têm muitas estátuas e fontes adornando. Jardins também tendem a ter uma atmosfera enevoada. Embora às vezes raros.	Nenhuma
81 — 90	Teatro	Teatro, um dos palcos é o próprio edifício do teatro, que é composto por uma série de salas, saguões e salões interconectados entre si, com o palco principal localizado no centro do palco e onde a batalha contra o chefe acontece.	Nenhuma
91 — 100	Arena/Coliseu	Arenas são edifícios onde competições de gladiadores e exibições públicas, como caçadas de animais, execuções ou encenações de batalhas famosas, são realizadas para a diversão do público. O layout principal de uma arena é baseado nos antigos anfiteatros gregos e romanos (teatros abertos semicirculares ao ar livre), especialmente o Coliseu . Um trono é geralmente colocado dentro de uma caixa especial entre as fileiras de assentos no centro da estrutura, proporcionando a melhor vista da arena e onde o senhor do castelo se senta para contemplar os espetáculos. Grupos de prisioneiros são presumivelmente frequentemente levados das masmorras do castelo para esses lugares para encontrar sua morte prematura.	Nenhuma

Períodos Noturnos

O Período da Noite por si só vira uma período do dia mais perigoso, isso se reflete em criaturas mais perigosas e mais fortes aparecendo a cada fase da lua.

Durante uma sessão na parte do anoitecer o mestre pode escolher que a lua esteja em uma das suas fases indo desde de a lua Nova a lua Cresce, possuindo duas fases especiais acessíveis em casos especiais.

Fases da Lua		
Fase da Lua	**Descrição**	**Efeito**
Lua Nova	A Lua nova é o período mais pacifico durante a era das criaturas da noite, pois nela é o momento onde as Criaturas da Noite (ou melhor dizendo inimigos) estão menos presentes e sedentas por sangue.	Nenhum
Lua Minguante	A Lua Minguante é o período em que se inicia ataques noturnos de criaturas da noite, monstros e coisas do tipo começam a aparecer a partir daqui.	A Partir deste período noturno até o período da Lua Gibosa Crescente, um membro dentro do grupo será forçado a fazer rondas noturnas, esse membro não poderá se beneficiar completamente do descanso longo, recebendo metade de seus recursos. Porém o simples fato de você já estar vigiando e assegurando que não tenha ataques noturnos já são o suficiente para eles não ocorrerem. Mas caso não tenha ninguém vigiando o Grupo é abordado por alguns inimigos
Lua Quarto Minguante	A Lua Quarto Minguante é um período de relativa paz durante sua duração, pois as Criaturas da Noite ainda não estão agitadas ou fortes o suficiente para serem ameaçadas por enquanto, mas estão quase se tornando uma real ameaça.	Nenhum
Lua Gibosa Minguante	A Lua Gibosa Minguante é um período que por se aproximar da Lua Cheia é o momento onde as Criaturas Noturnas parecem começarem a ficarem mais agitadas, perigosas e mortalmente perigosas.	Nesse período aquele que ficou Vigiando para seu grupo não ser atacado é forçado a fazer 4 testes de perícia de Sobrevivência, esses testes possuem uma Classe de Dificuldade 14 e caso falhem são abordados por um grupo de inimigos. Caso passe, consegue em um teste passar para outro e ao suceder em todos os na maioria nenhuma criatura virá atacar. Caso contrário e falhe em todos ou na maioria dos testes ele é forçado a repetir o teste até passar na maioria ou em todos. Além que a pessoa que está vigiando só se beneficia de descanso curto
Lua Cheia	A Lua Cheia é o momento onde todas as Criaturas da Noite se tornam mais agitadas e mais poderosas do que o Habitual, se tornando seres extremamente mais perigosos e mais mortais.	Primeiramente a Classe de Dificuldade se torna 18 e as Criaturas noturnas que aparecem e possuem um Nível de Dificuldade que supera em 2 o Nível de seus Jogadores.
Lua Crescente	A Lua Crescente é o Período após o caos, perigos e mortes da Lua Cheia porém, ainda é muito antes da Lua Gibosa Crescente que seria o final de todo esse ciclo.	A Classe de Dificuldade se torna 16 e as criaturas passam a Aparecer normalmente sem Nível de Dificuldade alterada
Lua Quarto Crescente	A Lua Crescente é o penúltimo período do ciclo todo, é a onde as criaturas estão em sua menor quantidade e as suas Presença são menos ameaçadora e amaldiçoadas.	A Classe de Dificuldade se tornar 14 e os efeitos da noite se tornar iguais aos da Lua Minguante
Lua Gibosa Crescente	Aqui é o término dos Períodos Noturnos, sendo um período “mais calmo” sendo o momento aonde chega o descanso merecido noturno, a onde a paz volta a reinar ao menos por enquanto.	Neste período nada acontece, todos podem simplesmente descansar e relaxar nessa noite, pois nenhuma criatura da noite vira os atacar a princípio.

Forjar Demônios

Os Forjadores de Demônios (ou Forgemaster) são capazes de criar armas mágicas e arsenais a partir de meras matérias-primas de quase qualquer tipo, além de criar seres vivos mágicos com o conhecimento proibido que possuem. Suas criações levam o nome de “Innocent Devils", criaturas invocadas e nascidas da escuridão, variando de originais e auto criadas, até mesmo as anteriormente falecidas e revividas.

Todos os seres criados mantêm estrita e absoluta lealdade ao seu respectivo Forgemaster e crescem em poder por meio de batalhas e destruição.

Criando Demônios

Para criar um Innocent Devils, é necessário matéria prima ser usada para confecção de um Innocent Devils, ao usar essa matéria você pode criar um. Que funciona como um lacaio de combate da parte de criação de hatsus.

Entretanto, existem tipos específicos de Innocent Devils que vem com Características/Ações específicas já definidas pelo seu tipo, além de outras características a sua Escolha.

- **[Mago]** Usando uma Ação bônus de seu Dono, um Mago consegue parar o Tempo momentaneamente, fazendo todas as criaturas numa área de 12 por 12 metros, em círculo receberem a condição **Paralisado**. não conseguindo ignorar essa condição proveniente dessa Ação. Você consegue usar essa Ação
- **[Pássaro]** os Pássaros possuem 6 metros de deslocamento de voo, além de poderem ser agarrados pelos seus Usuários assim permitindo o Usuário voar
- **[Diabo]** os Diabos possuem 3 metros de deslocamento de voo e +2d8 de dano em seus Ataques
- **[Batalha]** os tipos de Batalha passivamente tem a condição **Enfurecidos** e possuem +1 dado de dano em seus ataques
- **[Fada]** as Fadas conseguem recuperar 2d12 de vida do usuário. Você gasta 6 PP para recuperar a vida
- **[Abóbora]** o seu Usuário recebe +2 em todas as suas Rolagens de perícia e, adicionam +2d6 nos ataques comuns do usuário.

Você por vez pode ter apenas um Innocent Devils em campo, entretanto, você pode colocar Innocent Devils no seu inventário, podendo ter um valor igual à sua proficiência no seu inventário.

você os comanda dentro de seu turno. Você possui a capacidade de fazer um Innocent Devils por descanso longo. Para criar sistematicamente um Innocent Devils, você possui 8 pontos de aura virtuais e os utiliza para fazer seu Innocent Devil, que funcionam como uma Bestas de Nen

Para definir os Materiais de criação do Innocent Devils, o mestre pode utilizar a tabela de materiais logo abaixo divididos por tipo de Innocent Devils.

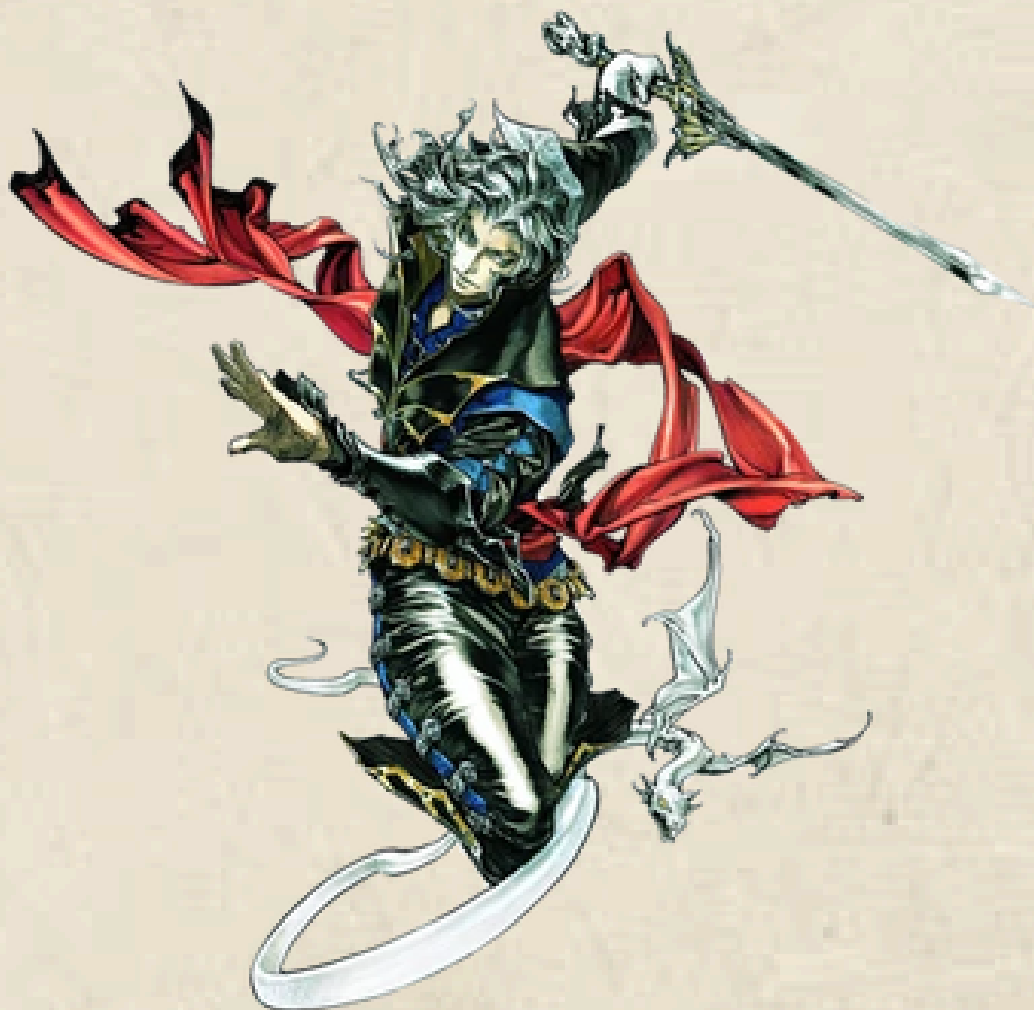
Materiais para Fazer Innocent Devil	
Innocent Devil	**Materiais**
Mago	Usando Chumbo, Ferro, Cobre, Aço, Relógios ou Engrenagens
Pássaro	Usando Asas de pássaros cortadas, penas, chumbo ou cortas
Diabo	Usando Chumbo, Rocha derretida, Carvão ou Lava
Batalha	Usando Minérios em geral
Fada	Usando Algodão, Doces, Gravetos, Adoçantes, Almofadas e Tecidos em geral
Abóbora	Usando uma abóbora.

FORJADOR DE DEMÔNIOS

Um Forjador de Demônios é alguém que trabalhou para o Próprio Drácula, fazendo os Innocent Devils serem armas usadas para auxiliar no exercício do próprio rei demônio.

- **[Salvaguardas]** Espírito
- **[Perícias]** Escolha 3 entre Atletismo, Atuação, Enganação, História, Intuição, Investigação, Persuasão e Sorte.
- **[Talentos] Comandante** (Nível 2)
- **[Equipamentos]** Um livro com informações de alvos antigos, um kit de temperos, uma arma simples que você possua proficiência, um cantil e; $200.000
- **[Aumento no Valor de Atributo] (Espírito)** Você pode aumentar em 2 o seu valor de atributo de Espírito. Como padrão, você não pode elevar um valor de atributo acima de 20 com essa característica.

DEMÔNIO FORJADO (HABILIDADE ESPECIAL)

Um Forjador de Demônios por padrão já criou dezenas e centenas de Innocent Devils, possuindo até mesmo um próprio sem a necessidade de criar um. Você no **nível 1** recebe um Innocent Devils criado com os parâmetros descritos logo acima.

Arma Sagrada

As armas sagradas são armas espécies cujo são feitas a partir de materiais especiais, como desde materiais Sagrados a Almas de Inocentes sendo vários tipos de materiais. Elas não são armas comuns desde o fato de atacar usando elas para empunhá-las.

As Armas Sagradas possuem as mesmas propriedades de uma Arma comum, podendo ser praticamente idêntica a uma Arma comum, mas a mudança primordial dessas para armas comuns é que ao invés de usar um "Ataque Comum" ao atacá-la com ela, você usa uma Técnica.

Por padrão toda Arma Sagrada ao atacar usa uma **Técnica Exclusiva** referente a ela, para fazer essa Técnica é necessário usar os Parâmetros de criação de uma Técnica de um Hatsu e, uma Arma Sagrada **Não pode Possuir** uma categoria definida, mas para efeitos de criação considere que ela possui 80% de compatibilidade com todas as Categorias. Entretanto a diferença é para uma Técnica e uma Arma Sagrada ela deve possuir ao menos 1 restrição ou 2 redutores para o custo da Técnica.

Gostaria de ressaltar o mesmo que o livro, recomendo que uma Arma sagrada só possua uma única Técnica Exclusiva e nenhuma a Mais.

Como Distribuir?

Ao seu Grupo de jogadores derrotar um inimigo poderoso ou, passar por uma Grande provação é de bom tom dar de Recompensa uma Arma Sagrada a um Jogador.

Entretanto, se o personagem possui uma boa "História de Fundo" que justifique o porquê ele já inicia com uma Dessas então pondere sobre dar uma a ele.

Exemplos

<table>
<tr><td rowspan="7">Técnica Exclusiva</td><td colspan="3">Vampire Killer; Target</td></tr>
<tr><td colspan="3">Você empunhando seu Vampire Killer desfere uma Alvejada de Golpes contra seu Oponente, utilizando dezenas de golpes contra seu alvo. O inimigo é forçado a uma Salvaguarda de Constituição, ao falhar ele recebe a condição Paralisado e metade do dano de sua técnica se torna Verdadeiro e empurrado em 9 metros de distância. Caso suceda, não recebe nenhum efeito adicional.
Após o uso da Técnica Exclusiva você recebe 1 Nível de Exaustão, além de caso o usuário não for do Clã Belmont ele recebe o dobro de dano.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">12 Pontos de Aura</td><td>Duração</td><td>Instantâneo</td></tr>
<tr><td>Alcance</td><td>Toque</td></tr>
<tr><td>Requisito</td><td>Vampire Killer, Ação Bônus</td></tr>
<tr><td>Dano</td><td>15 d'10 Contundente</td></tr>
<tr><td colspan="3">Ataque Combinado Possível</td></tr>
</table>

Relíquias

Uma Relíquia é um item especial e raro que fornece novas habilidades ou ativa efeitos particulares quando adquirido. Eles geralmente são encontrados após derrotar o chefe de uma área.

Como Distribuir?

Uma relíquia pode ser dada como recompensa após a derrota de um "chefão" ou como recompensa por finalizar um Enigma difícil.

Você pode dar desde uma única Relíquia a um player ou, dar uma Relíquia para cada um deles. Comumente falando quando mais Relíquias um grupo possuir mais forte em tese eles são no geral, por isso é mais preferível que as Relíquias distribuídas em grupo sejam mais fracos do que uma única para um só indivíduo.

Você pode contar uma Relíquia como um Item no inventário do Personagem.

Como criar

O Mestre deve criar uma Relíquia como uma **Técnica Auxiliar Exclusiva**, o'que significa que a Relíquia usa os parâmetros de Criação de tecnica presentes no Manual Shinryu, além do Player poder utilizá-los independente do Nível do Personagem e, uma Relíquia **Não possui** uma categoria definida, mas para efeitos de criação considere que ela possui 80% de compatibilidade com todas as Categorias. Além disso, você consegue colocar **Inação** como um dos requisitos de Técnica, tendo que gastar uma quantidade de PP igual a 6.

Exemplos

Técnica Exclusiva	**Cube of Zoe**		
	Você ao destruir algo que ilumina/objetos do cenário conseguindo materializar comidas e bebidas através deles.		
	6 Pontos de Aura	**Duração**	Especial
		Alcance	Toque
		Requisito	Cube of Zoe, Inação